

## PROGETTO S.A.M.

### Alternanza scuola e lavoro nei settori dello Sport, Animazione e Movimento

#### 1. Introduzione

L'Alternanza Scuola Lavoro (ASL) si innesta all'interno del curriculum scolastico e diventa componente strutturale della formazione "al fine di incrementare le opportunità di lavoro e le capacità di orientamento degli studenti" (MIUR, 2015, p. 6). Nella scuola delle competenze, l'ASL diventa un altro strumento per la promozione di quelle competenze trasversali "necessarie affinché i giovani possano costruire nuovi percorsi di vita e lavoro, anche auto-imprenditivi, fondati su uno spirito pro-attivo, flessibile ai cambiamenti del mercato del lavoro, cui sempre più inevitabilmente dovranno far fronte nell'arco della loro carriera" (MIUR, 2015, p. 3).

Creare percorsi che collegano la formazione in aula con l'esperienza pratica, arricchire ed acquisire competenze spendibili nel mondo del lavoro, favorire l'orientamento degli studenti valorizzando vocazioni ed interessi individuali, creare partecipazione sociale attiva degli studenti creando un ponte fra scuola-lavoro-società, sono le principali finalità dei percorsi di ASL. Inserendosi in modo organico e coerente nel panorama Europeo di un apprendimento di competenze di cittadinanza basato sul lavoro (ET 2020; CU, 2009/C119/02), l'alternanza scuola-lavoro, si configura come ulteriore strumento della Scuola per la promozione di competenze chiave per l'apprendimento permanente (European Parliament, 2006), competenze di vita (*life skills*), personali (*soft skills*) e lavorative (*hard skills*) utilizzando contesti di lavoro, reali e/o simulati, come luogo di apprendimento. I percorsi di ASL possono quindi divenire una delle espressioni più concrete della autonomia scolastica nella progettazione di percorsi che possono soddisfare al meglio i bisogni formativi dei singoli allievi anche in funzione delle caratteristiche del territorio.

Il presente progetto vuole rispondere a questi bisogni formativi attraverso percorsi situabili nell'area disciplinare e professionale delle scienze motorie intese come espressione culturale e professionale dello sport<sup>1</sup> e del movimento finalizzato in tutte le sue sfaccettature. A questo proposito vi sono sempre più evidenze scientifiche dell'efficacia di percorsi formativi che utilizzano le attività motorie e sportive nello sviluppo di competenze di cittadinanza (trasversali) (Carraro & Marino, 2016; Danish, Fazio, Nellen, & Owens, 2002; Koh & Camiré, 2015; Marino, 2017). Tali evidenze dimostrano come, attraverso l'utilizzo di diverse attività motorie e specifiche strategie di apprendimento attivo (*active learning strategies*), si possano potenziare nei giovani competenze quali, per esempio imparare ad imparare; progettare; collaborare e partecipare; agire in modo autonomo e responsabile; risolvere problemi (Fioroni).

#### 2. Struttura generale del progetto

Il progetto di "ASL movimento, animazione e sport", vuole proporre diversi percorsi formativi sulla base delle caratteristiche e degli obiettivi di apprendimento delle differenti tipologie di istituti scolastici. Ogni percorso si compone di quattro livelli (iniziale, intermedio e avanzato) a loro volta composti da moduli formativi trasversali ai percorsi proposti. I tre livelli si rivolgono agli studenti secondo differenti modalità di accesso e si svolgono, durante l'anno scolastico, con tempistiche differenti. Ogni livello si caratterizza per un aumento di impegno partecipativo, sia in termini di quantità che di complessità. Ogni livello prevede una fase di valutazione del percorso e dei risultati. La struttura generale si riassume nella seguente tabella:

---

<sup>1</sup> In linea con quanto affermato dal Consiglio Europeo, per "sport" si intendono tutte quelle forme di attività fisica che, attraverso una partecipazione organizzata o casuale, abbiano per obiettivo l'espressione o il miglioramento della condizione fisica e psichica, lo sviluppo delle relazioni sociali o l'ottenimento di risultati in competizioni di qualsiasi livello (Council of Europe, 2001).

Livello	Caratteristiche	Accesso/target	Tipologie attività	ore	valutazione	Contributi partecipazione
1	Introduzione alle aree caratterizzanti	Tutti gli studenti	Prevalenza di attività motorie pratiche. Attività on-line	16-18	Valutazione finale di conoscenze raggiungimento obiettivi specifici	Eventuali spese di trasporto a tariffa agevolata
2	Approfondimento tematiche specifiche	Individuale su base volontaria e/o in base a esiti valutazioni	Attività motorie pratiche e attività online	50-60	Valutazione di processo e di prodotto tramite realizzazione di prove autentiche. Verifica livello raggiungimento competenze trasversali	NO
3	Stage formativo	Individuale e/o di gruppo (classe, istituto)	Attività cooperative per approfondimento contenuti e svolgimento prove autentiche	8/10	Valutazione finale competenze trasversali e professionali tramite procedure osservative (dall'esterno e tra pari) e realizzazione compiti autentici.	Eventuali spese di trasporto a tariffa agevolata
4	Unità da svolgere all'interno della progettazione di Istituto delle "Giornate dello Sport"	Individuale e/o di gruppo (classe, istituto)	Attività motorie e sportive in ambiente naturale collegabile alle giornate dello sport	8/10	Conoscenza specifica di attività sportive legate al contesto ambientale e culturale	SI
5	Stage su strutture specifiche dell'area movimento, animazione e sport	individuale e su selezione	Attività proprie di stage in situazione lavorativa	40-60	Messa in pratica delle competenze acquisite durante il progetto e verifica delle propensioni al settore	NO

### 3. Finalità generali dei percorsi ASL:

In linea con le evidenze scientifiche e le finalità dei progetti ASL, i percorsi "ASL movimento, animazione e sport" si propongono le seguenti finalità generali:

- Potenziamento competenze chiave europee (2006/962/EC) e competenze di cittadinanza (DM 139/2007) in ottica trasversale ai percorsi scolastici curricolari: imparare a imparare; competenze sociali e civiche; spirito di iniziativa e imprenditorialità; comunicare; collaborare e partecipare; agire in modo autonomo e responsabile.
- Potenziamento *life skills* (World Health Organization, 1997): gestione delle emozioni ed empatia; gestione dello stress; senso critico.
- Sviluppo e potenziamento di competenze trasversali socio cognitive (*soft skills*) utili in contesti lavorativi/professionali quali: autonomia; flessibilità/adattabilità; capacità di pianificare ed organizzare; capacità comunicativa; *team work*; *leadership*; creatività; gestione dei conflitti; etica professionale e rispetto dei valori; ...
- Sviluppo di competenze professionali specifiche (*hard skills*), con un preciso collegamento ai percorsi scolastici di ciascun indirizzo.

#### 4. Proposte di percorsi

Il progetto "ASL movimento, animazione e sport" prevede lo sviluppo potenziale dei seguenti percorsi:

- Animazione: sia come forma di intrattenimento, sia come sviluppo delle potenzialità umane e del territorio
- Promozione dello sport: dedicato soprattutto ai più piccoli per un sano avviamento ad una sana e duratura pratica sportiva.
- Team Building: con tutte le sfaccettature delle tecniche di gestione di gruppi e delle risorse umane
- Salute e benessere: nelle forme di unione tra salute e movimento, tra salute e presa di coscienza di sé
- Tecnico sportivo: con collaborazioni con le federazione per la promozione dello sport e delle sue regole
- Disabilità & inclusione sociale: con partecipazione agli sport inclusivi nelle forme di tutor e di partner
- Gestionale / Manageriale in collaborazione con ASD, Enti, CONI e strutture sportive
- Tecnico-scientifico con la gestione di risultati, prestazioni sportive, raccolta e uso dati antropometrici
- Sociale-filosofico: nella forma dello sport che promuove valori sociali e di pace.
- Artistico-coreutico: con la estensione a tutte le forme di movimento artistico, fino al coinvolgimento del territorio prettamente musicale e canore.
- 

#### 5. Percorso "Movimento, animazione e sport"

##### 5.1. Introduzione

Il progetto verrà proposto a tutte le classi terze e quarte della provincia di Vicenza nell'anno scolastico 2017/2018, avviando un percorso annuale che potrà essere ripetuto, integrato e maggiormente sviluppato negli anni scolastici successivi fino alla forma di un progetto triennale.

La gestione del progetto e la formazione sarà curata dalla LUDENS ASD, e in particolare di una equipe di docenti di scienze motorie esperti nel settore.

Le partnership con UST, Enti, Federazioni e Società Sportive saranno fondamentali per la buona riuscita del progetto stesso e daranno la giusta possibilità ai partecipanti di effettuare stage interessanti e motivanti.

##### 5.2. Competenze in uscita

Al termine di ogni livello, lo studente dovrà dimostrare di:

Livello 1 Formazione Iniziale	Lo studente diviene in grado di compiere una scelta consapevole rispetto all'uso del movimento nei contesti specifici dell'animazione  <b>Competenze Europee</b> Competenze scoiali e civiche  <b>Competenze chiave di cittadinanza (Fioroni)</b> Collaborare partecipare Agire in modo autonomo e responsabile  <b>Competenze disciplinari</b> Individuare, organizzare e praticare esercitazioni efficaci per incrementare le capacità coordinative e condizionali Sperimentare varie tecniche espressivo-comunicative in lavori individuali e di gruppo Saper organizzare eventi sportivi nel tempo scuola ed extra scuola
-------------------------------------	---

<p>Livello 2 Formazione On line</p>	<p>Lo studente diviene in grado di compiere una scelta consapevole rispetto all'uso del movimento nei contesti specifici dell'animazione</p> <p><b>Competenze Europee</b> Competenze sociali e civiche</p> <p><b>Competenze chiave di cittadinanza (Fioroni)</b> Agire in modo autonomo e responsabile</p> <p><b>Competenza specifiche</b> Saper valutare le proprie capacità confrontando i propri parametri con tabelle di riferimento, utilizzando grafici e supporti informatici;</p>
<p>Livello 3 Boot-Camp</p>	<p>Lo studente diviene in grado di compiere una scelta consapevole rispetto all'uso del movimento nei contesti specifici dell'animazione</p> <p><b>Competenze Europee</b> Competenze sociali e civiche</p> <p><b>Competenze chiave di cittadinanza (Fioroni)</b> Collaborare partecipare Agire in modo autonomo e responsabile</p> <p><b>Competenze disciplinari</b> Individuare, organizzare e praticare esercitazioni efficaci per incrementare le capacità coordinative e condizionali Sperimentare varie tecniche espressivo-comunicative in lavori individuali e di gruppo Saper organizzare eventi sportivi nel tempo scuola ed extra scuola</p>
<p>Livello 4</p>	<p>Lo studente diviene in grado di compiere una scelta consapevole rispetto all'uso del movimento nei contesti specifici dell'animazione</p> <p><b>Competenze Europee</b> Competenze sociali e civiche</p> <p><b>Competenze chiave di cittadinanza (Fioroni)</b> Collaborare partecipare Agire in modo autonomo e responsabile</p> <p><b>Competenze disciplinari</b> Individuare, organizzare e praticare esercitazioni efficaci per incrementare le capacità coordinative e condizionali Sperimentare varie tecniche espressivo-comunicative in lavori individuali e di gruppo Saper organizzare eventi sportivi nel tempo scuola ed extra scuola</p>

### 5.3. Obiettivi specifici

Per gli obiettivi specifici si riferisce agli allegati in UdA delle varie fasi del progetto

Periodo	Caratteristiche	Accesso/target	Tipologie attività	ore	valutazione	Contributi partecipazione
NOV DIC	Introduzione alle aree caratterizzanti	Tutti gli studenti interessati	Prevalenza di attività motorie pratiche. Verifica on-line	6	Valutazione finale di conoscenze raggiungimento competenze programmate	Eventuali spese di trasporto a tariffa agevolata
GEN FEB	Approfondimento di tematiche specifiche	Individuale su base opzionale	Studio di Webinar specifici e valutazione on-line	20-30	Verifica livello raggiungimento conoscenze	NO
9 APR	Formazione nella modalità boot-camp	Gruppi formati dalle precedenti fasi	Attività cooperative per approfondimenti contenuti e svolgimento prove autentiche	8/10	Valutazione finale competenze trasversali e professionali tramite procedure osservative (dall'esterno e tra pari) e realizzazione compiti autentici.	Eventuali spese di trasporto a tariffa agevolata
10 APR	Unità da svolgere all'interno della progettazione di Istituto delle "Giornate dello Sport"	Individuale e/o di gruppo (classe, istituto)	Attività motorie e sportive in ambiente naturale collegabile alle giornate dello sport	8/10	Conoscenza specifica di attività sportive legate al contesto ambientale e culturale	SI
MAG AGO	Stage su strutture specifiche dell'area sport, animazione e movimento	individuale e/o su selezione	Attività proprie di stage in situazione lavorativa	40-60	Messa in pratica delle competenze acquisite e verifica delle propensioni al settore attraverso autovalutazione de esiti dei tutor	NO
SET	Formazione residenziale nella modalità boot-camp	Gruppi formati dalle precedenti fasi	Attività cooperative per approfondimento contenuti e svolgimento prove autentiche	16/18	Valutazione finale competenze trasversali e professionali tramite procedure osservative (dall'esterno e tra pari) e realizzazione compiti autentici.	SI

### 6. Mezzi e strumenti

Si farà largo uso di:

- Strategie di apprendimento attivo: studi di caso e dilemmi; *brainstorming*; role playing; discussioni di gruppo; attività di risoluzione problemi (*problem-based learning*); ...
- Attività ludico motorie, sport
- Attività espressive, danza, uso della musica

## **7. Valutazione e certificazione competenze**

I metodi di valutazione comprendono

### **Valutazione di processo:**

- prove di conoscenza (strutturate o semi-strutturate) e rielaborazione delle informazioni tramite compilazione di questionari cartacei o digitali anche con approccio ludico/interattivo (*gamification*);
- griglie di osservazione dei miglioramenti e dei livelli di sviluppo delle competenze anche tramite autovalutazione;
- autonomia di lavoro dello studente tramite osservazione sistematica (con check list) e diario attività dello studente.

### **Valutazione di prodotto:**

- relazione dello studente sul percorso svolto;
- valutazione dei livelli di completezza e pertinenza dei prodotti/attività autentiche realizzate dagli studenti, attraverso check list e con osservazione esterna e valutazione fra pari (*peer-evaluation*);
- valutazione delle modalità di presentazione dei prodotti.

### **Valutazione (e certificazione) dei livelli di competenza raggiunti:**

- rubriche di valutazione a autovalutazione dei livelli in uscita.

### **Ipotesi di compiti autentici:**

- Costituzione (virtuale) e gestione di Associazione Sportiva Dilettantistica (ASD) e organizzazione di una attività sportiva/animativa
- Progettazione e conduzione di momenti di animazione rivolta a target specifici (Stage residenziale)

## **8. Proponenti il progetto**

Il Progetto viene presentato all'interno del piano annuale dell'Ufficio Educazione Fisica e sportiva dell'UAT di Vicenza

## **9. Partner**

Partnership fondamentale è quella con il CONI di Vicenza che fornirà i collegamenti necessari per ampliare le strutture ospitanti. Enti e associazioni di categoria saranno altresì coinvolte nella fase di stage.

Il progetto si avvale della partnership ideativa, formativa e professionale degli esperti della Ludens A.S.D. di Noventa Vicentina, della amministrazione comunale di Roana e di sponsor tecnici del settore.

## Bibliografia di riferimento

- Carraro, A., & Marino, M. (2016). Lo sport che educa: tra miti e realtà. *Formazione & insegnamento. Rivista internazionale di Scienze dell'educazione e della formazione*, 14(3), 13-23.
- Council of Europe. (2001). *Recommendation No. R (92) 13 REV of the Committee of Ministers to Members States on the Revised European Sports Charter*. Strasbourg: Council of Europe Retrieved from [https://search.coe.int/cm/Pages/result\\_details.aspx?ObjectID=09000016804c9dbb](https://search.coe.int/cm/Pages/result_details.aspx?ObjectID=09000016804c9dbb).
- Danish, S. J., Fazio, R., Nellen, V. C., & Owens, S. (2002). Community- based life skills programs: Using sport to teach life skills to adolescents. In J. V. Raalte & B. Brewer (Eds.), *Exploring sport and exercise psychology, 2nd ed.* (pp. 269-288). Washington, DC: American Psychological Association.
- European Parliament. (2006). *Recommendation 2006/962/EC of the European parliament and of the council of 18 December 2006 on Key Competences for Lifelong Learning*.: Retrieved from <http://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX%3A32006H0962>.
- Koh, K. T., & Camiré, M. (2015). Strategies for the Development of Life Skills and Values through Sport Programmes: Review and Recommendations. In L. Ho Keat & H. Noah Yang (Eds.), *Emerging Trends and Innovation in Sports Marketing and Management in Asia* (pp. 241-256). Hershey, PA, USA: IGI Global.
- Marino, M. (2017). *Promozione di comportamenti prosociali e competenze trasversali attraverso l'educazione fisica. Sviluppo e valutazione di una risorsa didattica per insegnanti*. (Tesi di dottorato), Padova.
- MIUR. (2015). *Attività di alternanza scuola lavoro. Guida operativa per la scuola*. Retrieved from [http://www.istruzione.it/allegati/2015/Guida\\_Operativa.pdf](http://www.istruzione.it/allegati/2015/Guida_Operativa.pdf).
- World Health Organization. (1997). *Life skills education for children and adolescents in schools: Introduction and guidelines to facilitate the development and implementation of life skills programmes*. Geneva, Switzerland: WHO Programme on Mental Health.